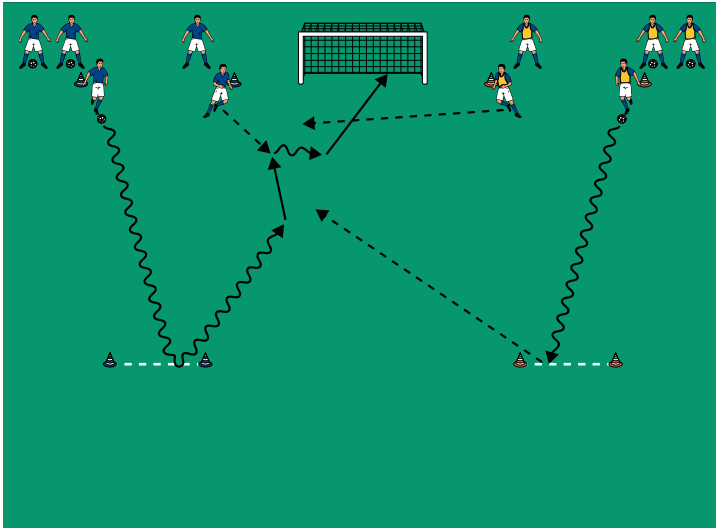


THEMA: JEDEM SPIELER DEN SPASS AM DRIBBELN VERMITTELN



HAUPTTEIL 2:

GROSSER DRIBBEL-WETTKAMPF

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Die Spieler erneut an den Start- und Torwarthütchen verteilen.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln die ersten Spieler vom Starthütchen zum Hütchentor.
- ▶ Der Spieler, der zuerst im Hütchentor ist, greift mit seinem Partner vom Torwarthütchen gegen den Spieler und Torhüter des anderen Teams auf das Tor an.
- ▶ Der Verteidiger kontert bei Ballgewinn auf die Hütchentore.
- ▶ Nach kurzer Zeit neue Fänger bestimmen.

VARIATIONEN

- ▶ Zum anderen Hütchentor dribbeln.
- ▶ Im 3 gegen 2 plus Torhüter angreifen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Gegebenenfalls 1 Feld für das 2 gegen 1 markieren.
- ▶ Am Torwarthütchen aufmerksam sein und entsprechend die Torwart- bzw. Angreiferaufgabe übernehmen.